INHALTSVERZEICHNIS

I. Und plötzlich... 02

II. Installation und Laden des Spiels 09

III. Bedienung des Spiels 10

A) Funktionstasten 10
B) Tastaturfunktionen 11
C) Steuerung 11
a) Standardsteuerung 11
· Tastatur 11
· Joystick · Joypad · Lenkrad 11
b) Anmelden eines Joysticks etc. unter Windows95 .. 12
c) Wie man die Steuerung ändert 12

IV. Renntypen 13

V. Die Fahrzeuge 16

VI. Das Spiel für mehrere Spieler einrichten 18
A) Auswahl aus dem Mehrspieler-Menü 19
B) Das Spielauswahl-Menü 21
C) Erstellen eines Mehrspieler-Spiels 21

VII. Zugang zur POD-Internet-Seite von Ubi Soft 24

VIII. Technische Hinweise und Fehlersuche 24

IX. Making Of 29

X. Waffen... 34

XI. Wo das Überleben spielt... 36

I. UND PLÖTZLICH...

Rundschreiben an alle Polizeichefs von Io.
Die IMC hat uns über einen Zwischenfall in einem der Minenschächte von Veitland informiert. Das genaue Ausmaß des Schadens ist von uns zur Zeit noch nicht abschätzbar. Deshalb ergeht an Sie der Befehl, den Zutritt zu den folgenden, als „Gefahrenzone" eingestuften Gebieten zu verbieten:
das Verwaltungsgebiet von Veitland, der Canyon von Gaia und das Erholungszentrum Sewer.
Diese Operation macht den vorrangigen Einsatz Ihrer Truppen erforderlich. Erteilen Sie Ihren Männern den strikten Befehl, sich diskret in kleinen Gruppen an diese Orte zu begeben, damit die Bevölkerung nicht durch auffällige Truppenbewegungen unnötig beunruhigt wird.

Sie erhalten Ihre Sektoren so bald wie möglich zugeteilt. Ab sofort haben sie den Befehl, ihre Einheiten mit ABC-Schutzanzügen auszurüsten. Ersten Berichten zufolge ist davon auszugehen, daß der Minenunfall auf eine unbekannte Seuche zurückzuführen ist. Die Schutzanzüge müssen solange getragen werden, bis die Dekontaminationseinheiten zu ersten Erkenntnissen gekommen sind.

INTERVIEW MIT KOMMANDANT GRIMSON, DEM LEITER DER FEUERWEHR VON NEW COLUMBUS, GEFÜHRT VON RANDY BROWN,

SPEZIALBERICHTERSTATTER VON MBN.

Randy Brown:

Kommandant Grimson, vor uns sehen wir Ihre Männer in voller Aktion bei der Desinfektion eines Gebäudes der Zentralverwaltungsbehörde. Was wissen Sie über diese grünliche Masse, die hier in Downtown allem Anschein nach die Feuerwehr und die Säuberungsdienste vor eine große Herausforderung stellt?

Kommandant Grimson:

Um die Wahrheit zu sagen, wissen wir bisher nur sehr wenig über den POD, wie diese grüne Masse, die aus den Tiefen des Planeten Io hervorquillt, von Ihren Kollegen bei der Presse getauft wurde. Ich möchte deshalb keine voreiligen Schlüsse ziehen. Die Antwort auf die Frage werden die Forschungsergebnisse unserer Wissenschaftler bringen, die zur Zeit eine Untersuchung durchführen. Das einzige, das wir wirklich wissen, ist, daß es sich um den POD handelt.

Randy Brown:

Kommandant, ohne in die wissenschaftliche Debatte einzusteigen, es ist für jeden offensichtlich, daß der POD alle Arten von Strukturen und Bauten angreift: Metall, Stein, Plastik: Schauen Sie sich an diesem Ort um, an dem wir uns gerade befinden: auch hier sind die Spuren der Korrosion nicht zu übersehen. Es sieht so aus, als ob keine einzige Art von Molekülen gegen den POD resistent ist: auch die Pflanzen sind zerstört und nach den Berichten einiger Zeugen wurden sogar Tiere vernichtet. Wie kann der Bürgermeister weiterhin versichern, daß für die Bevölkerung nicht die geringste Gefahr besteht, wie er es vor wenigen Stunden anläßlich seiner letzten Pressekonferenz wiederholt betont hat?

Kommandant Grimson:

Wir können heute mit Sicherheit davon ausgehen, daß alle Arten von Materialien durch den POD angegriffen werden und ihm nichts entgegensetzen können. Das gleiche gilt für die Pflanzen. Und was die lebenden Organismen betrifft, habe ich zwar auch von den Zeugen gehört, auf die Sie sich berufen, aber zu diesem Zeitpunkt besteht darüber keine gesicherte Erkenntnis. Es ist kein unwiderlegbarer Beweis erbracht

worden, und da die Zeugenberichte nicht aus erster Hand sind, sind sie mit Vorsicht zu genießen. Nach aktuellem Wissensstand greift der POD weder Tiere noch Menschen an. Unser Bürgermeister hat deshalb vollkommen Recht, wenn er das wiederholt, was er schon heute morgen gesagt hat. Er hat sich dabei auf die aktuellsten Erkenntnisse der Wissenschaftler gestützt, die unaufhörlich an der Identifikation und der Ausrottung des POD arbeiten. Er zweifelt nicht daran, daß sie eine Lösung finden werden und daß die vorübergehenden Unannehmlichkeiten, die durch den POD verursacht werden, bald nur noch einem gewaltig schlechten Traum gleichen werden.

Randy Brown:

Kommandant, warum weigern sich Ihre Vorgesetzten beharrlich, eine Verbindung zwischen dem POD und dem Unfall in Schacht 14 von Plant 21, über den eine totale Informationssperre besteht, zu sehen? Aus zuverlässigen Quellen wird uns bestätigt, daß die zerstörten Reste des Schachts 14 und des Sortierzentrums der IMC mit einer seltsamen grünen Masse überzogen sind. Wie kann man sich immer noch erdreisten zu behaupten, daß der POD nicht aus Schacht 14 austritt?

Kommandant Grimson:

Kein Kommentar. Ende des Interviews.

Tagebuch von Derek Stealth

(an seine verstorbene Frau Diane, Opfer von POD)

Maximal fünfzig Personen haben die Erlaubnis, auf Io zu bleiben. Es erübrigt sich, Dir zu sagen, daß alle Straßen wie leergefegt sind und es keine Stauprobleme mehr gibt, nichtmals in Downtown! Man kann auch nicht mehr behaupten, daß mein Job mich umbringt. Die Verbrecher machen sich rar: Io ist wie ein Schiff, das langsam untergeht. Nein, was mich vielmehr plagt, ist die Moral meiner Männer. Die Jungs haben sich vom ersten Angebot, dasy an die Freiwilligen gemacht wurde, ködern lassen. Aber jetzt, wo alles verwüstet ist, schwebt die Bedrohung des POD wie ein Damoklesschwert über ihren Köpfen und untergräbt jeglichen Vorsatz. Ich spüre, daß meine Autorität im gleichen Maß schwindet, wie dieses Land von der grünlichen Masse verschlungen wird. Ich weiß wirklich nicht, wie das ganze ausgehen wird, aber ich wette, daß es nicht sehr erfreulich sein wird, egal was passiert.

POLIZEIMITTEILUNG.
ÜBER ALLE MEDIEN VON IO ZU VERBREITEN.

ANWEISUNG AN DIE BEVÖLKERUNG.

AUFGRUND DER KÜRZLICHEN EREIGNISSE UND UM NEUE OPFER DES POD ZU VERMEIDEN, WURDE DIE PROVISORISCHE EVAKUIERUNG VON IO ANGEORDNET. ALLE INDUSTRIE- UND HANDELSUNTERNEHMEN HABEN IHREN BETRIEB UNVERZÜGLICH EINZUSTELLEN. SIE ERHALTEN DAFÜR EINE ANGEMESSENE ENTSCHÄDIGUNG.

ÜBER GANZ IO WURDE DER AUSNAHMEZUSTAND VERHÄNGT.

DIE BÜRGER VON IO SIND DAZU AUFGERUFEN, IHRE WOHNUNGEN ZU VERLASSEN UND SICH IN DEN AUFNAHMEZENTREN AUßERHALB VON DOWNTOWN UND ALDERON EINZUFINDEN. DORT WERDEN SIE MIT DECKEN UND ANDEREN LEBENSNOTWENDIGEN GÜTERN VERSORGT, SOLANGE SIE AUF IHRE EVAKUIERUNG WARTEN MÜSSEN.

DIE BORDKARTEN FÜR DIE AUSREISE WERDEN SCHRIFTLICH VERTEILT, WOBEI DARAUF GEACHTET WIRD, DAß DIE FAMILIEN NICHT GETRENNT WERDEN. ES WIRD DRINGEND EMPFOHLEN, NICHT OHNE DIE BESAGTEN BORDKARTEN AM ASTROPORT ZU ERSCHEINEN, DA MAN SONST UNVERZÜGLICH ZURÜCKGEWIESEN WIRD.

DAS AUSNAHMERECHT WIRD HEUTE UM 17 UHR IM GEBIET VON NEW COLUMBUS IN KRAFT TRETEN. AB DIESEM ZEITPUNKT IST DER GEBRAUCH JEGLICHER FAHRZEUGE UNTERSAGT UND ALLE PERSONEN, DIE IN IHREN WOHNUNGEN BLEIBEN, TUN DIES AUF IHR EIGENES RISIKO UND IHRE EIGENE GEFAHR.

DIE POLIZEIKRÄFTE SIND AUTORISIERT, GEGEN PLÜNDERER VON IHREN WAFFEN GEBRAUCH ZU MACHEN.

An die Disziplinarkommission auf Jovi-Central.

••• Bericht von Derek Stealth ••• Kommandeur der Freiwilligen-Einheit auf Io ••• Streng Vertraulich und von erster Priorität •••

Der Polizist Marquez wurde heute in flagranti bei der Plünderung eines Hifi-Geschäfts im Einkaufszentrum Galleria ertappt. Entsprechend der Instruktionen haben ich ihn unverzüglich festgenommen und inhaftiert. Es ist mir jedoch unmöglich, ihn nach Jovi-Central zu überstellen, da wir jederzeit mit dem Fall rechnen, Io überstürzt verlassen zu müssen und uns deshalb nicht von unserem einzigen Raumtransporter trennen können.

Ich möchte Sie am Beispiel dieses Vorfalls auf die prekäre moralische Situation der Männer in meiner Einheit aufmerksam machen, die mit dem Ausfall von Marquez zur Zeit auf neun Mann reduziert ist. Ihre Motivation nimmt laufend ab, ihr Engagement wird immer schlaffer und die ständigen Unzulänglichkeiten bei der Aufrechterhaltung des regulären Dienstes sind zum Jammern. Ich befürchte, daß der Fall Marquez kein Einzelfall bleiben wird. Ich erwarte diesbezüglich Ihre Instruktionen.

••• Derek Stealth •••

Tagebuch von Derek Stealth

Meine Männer haben in der letzten Nacht den Raumtransporter der Polizei gestohlen und sich damit aus dem Staub gemacht. Das einzige, was sie mir zurückgelassen haben, ist der einsitzige Stardust 611. Zum Glück ist seine Reichweite groß genug, um damit bei Bedarf Jovi-Central erreichen zu können. Es erübrigt sich, Dir zu sagen, daß ich ihn wie meine Augäpfel behüte!

Langsam beginne ich zu einem Phantompolizisten auf einem Phantomplaneten zu werden, mit Phantomchefs über mir, die keinen blassen Schimmer von der Situation auf Io haben. Man verlangt von mir, vollkommen alleine Jagd auf die Plünderer zu machen, gerade jetzt, wo der POD jeden Tag zehn Mal so viel verschlingt, wie diese armen Typen zusammenraffen können.

Tagebuch von Derek Stealth

Hallo Diane.

Erinnerst Du Dich noch an die Speed-Junkies?

Ich habe geglaubt, daß es sich bei ihnen um zwei oder drei Einzelgänger handelt, die die Situation nutzen, um mit ihren Fahrkünsten zu spielen. Darin habe ich mich geirrt. Man sagte mir, ich habe es mit einer Bande von Verrückten zu tun, die gemeinsame Rodeos veranstalten und dabei die wahnsinnigen Risiken auf den vom POD deformierten Straßen eingehen. Ich habe mir vorgenommen, sie lahmzulegen. Eigentlich ist dies völlig sinnlos.

Im Grunde richten sie keinen großen Schaden an, und wenn sie die Lust verspüren, sich umzubringen, indem sie sich um einen Pfosten wickeln oder ihre Köpfe in ihren Blechschachteln einklemmen, ist das ihre Sache.

Heute morgen habe ich sie in Cocoon getroffen und habe die Jagd auf sie aufgenommen. Ich konnte mich schnell davon überzeugen, daß sie gute Piloten sind und daß ihre Maschinen getuned wurden. Ich wollte mich ihnen nähern, aber bei jedem Annäherungsversuch sind sie mir so schnell davon gefahren, daß ich das Gefühl hatte, auf der Stelle zu kleben. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, ist mir bei 190 Sachen eine Achse gebrochen. Ich war gezwungen, zu Fuß auf meinen Posten zurückzukehren. Jetzt muß ich ein wenig Mechaniker spielen. Ich werde mir einen Dienstkarren, einen Bakar 95C, zusammenbasteln und ich garantiere Dir, daß ich ihm beibringen werde, Feuer zu spucken. Das wird für mich ein Leichtes sein: Ich habe die komplette Garage zu meiner Verfügung.

Das nächste Mal, wenn ich diesen komischen Haufen treffe, werden wir mit gleichen Waffen kämpfen. Ich habe vor, es mit ihnen aufzunehmen. Aber womit könnte ich ihnen drohen? Damit, daß ich sie in den Knast bringe? Wer wird sie bewachen? Damit, daß ich sie verjage? Und was werde ich danach tun? Nein, ich sollte sie freilassen, damit das Spiel wieder von vorne beginnen kann. Ja, wir werden sehr viel Spaß haben .

Tagebuch von Derek Stealth

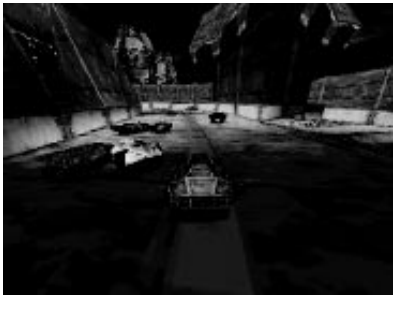
Ich habe mich deshalb hinter den Head Quarters versteckt und gewartet, daß meine Freunde hierher kommen, um aufzutanken und Ersatzteile für ihre Maschinen zu besorgen. Nach drei Stunden des Wartens habe ich meine Haudegen ausfindig gemacht. War gar nicht so kompliziert. Als sie mich kommen sahen, wollten sie verschwinden. Aber ich habe es geschafft, fast unbemerkt einen ihrer Wagen, einen aufgerüsteten AV1, stillzulegen. Ich habe ihn auf das Dach gelegt, und jetzt ist er so hilflos und bemitleidenswert, wie eine auf dem Rücken liegende Schildkröte. Ich habe den Fahrer „zart“ aufgelesen und ihn im Kofferraum meines Wagens zum Posten transportiert. Er hat mir keine Schwierigkeiten bereitet und sofort die Karten auf den Tisch gelegt. Er heißt Manzano und hat früher in Alderon gearbeitet. Er erzählte mir, daß er und seine Spielkameraden, die alle von der Geschwindigkeit besessen sind, sich nach der Evakuierung von Io zufällig auf den Straßen getroffen haben. Anscheinend haben sie just for fun damit begonnen, richtige Autorennen zu organisieren. Unterdessen habe ich Manzano gefesselt. Falls er sich ein bißchen alleine fühlt, kann er sich beruhigen: ich werde ihm ein paar seiner Kameraden bringen, die ihm Gesellschaft leisten können!

Tagebuch von Derek Stealth

Ich hätte wissen müssen, daß ich mich so ganz alleine nicht zur selben Zeit um meine Gefangenen kümmern und außerdem die Verfolgung der anderen aufnehmen kann. Sie haben es mir hundertfach heimgezahlt!

Sie haben meinen einsitzigen Stardust gestohlen, meine einzige Möglichkeit, Io zu verlassen. Sie kamen in der Nacht und mußten ihn auf einen Lastwagen laden, um ihn mitnehmen zu können. Also habe ich mir vorgenommen, Manzano in die Zange zu nehmen, damit er mir verrät, an welchen Ort sie meinen Stardust gebracht haben könnten. Rate mal, wer ihn gestohlen hat! Die komplette Bande. Zehn unbewaffnete Typen, deren Benehmen nicht unbedingt unangenehm ist, aber auch nicht besonders sympathisch. Beruhige Dich, sie kamen nicht, um sich gefangennehmen zu lassen! Ohne ein Wort zu sagen, hat mir einer der Männer ein Stück Papier überreicht. Es handelte sich um einen Abzug eines Expertengutachtens, wahrscheinlich eine Raubkopie aus dem Solnet-Netz, in dem angekündigt wird, daß der POD seine Aktivität in weniger als drei Wochen wieder aufnehmen wird. Die Forscher haben anscheinend den Faktor gefunden, der den Wechsel der einzelnen Phasen des Virus bestimmt: Die Stellung von Io in seiner Umlaufbahn zu Jupiter oder so ähnlich. Ich gebe zu, daß mich die Einzelheiten nicht besonders interessieren. Das Lustigste ist, daß das Gutachten schon eine Woche alt ist. Das heißt, daß meine lieben Vorgesetzten es nicht für nötig gehalten haben, mich auf dem Laufenden zu halten. Sie wollten mich einfach auf diesem verdammten Steinhaufen krepieren lassen! Ich habe meine Überraschung verborgen, indem ich sie glauben machte, daß ich bereits über alles informiert war. Außerdem sagte ich ihnen, daß es in ihrem eigenen Interesse läge, mir meinen Stardust zurückzugeben. Sie haben abgelehnt. Es gab eine kurze Phase des Schweigens und dann haben sie mir einen erstaunlichen Vorschlag gemacht. Der Stardust ist das letzte Schiff auf Io, das in der Lage ist, einen anderen Planeten anzufliegen. Er ist ein Einsitzer. Folglich kann nur eine einzige Person ihre Haut retten. Also hat diese Meute von Verrückten entschieden, um diesen Platz eine Serie von Autorennen zu fahren.

Die Männer sind zu mir gekommen, um mir zu sagen, daß ich das Recht habe, an diesem Wettkampf teilzunehmen. Die Regel ist ganz einfach: der Beste gewinnt das Recht, an Bord MEINES Stardust zu gehen! Kurz, man hat mir gesagt, daß ich keine andere Wahl habe! Das ist ein Rennen gegen den POD, das Rennen, bei dem es nur eine Chance gibt.



II. INSTALLATION UND LADEN DES SPIELS

1. Starten Sie Windows 95™.

2. Wählen Sie 16 Bit Farbtiefe unter Windows
(im Windows-Menü Eigenschaften/ Einstellungen)
   a. Klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste an eine beliebige Stelle auf dem Windows-Desktop, nur nicht auf ein Symbol.
   b. Klicken Sie danach auf "Eigenschaften".
   c. Klicken Sie unter "Eigenschaften von Anzeige" auf "Einstellungen" oder "Settings".
   d. Ändern Sie Ihre Farbpalette auf Highcolor (16 Bit).

3. Legen Sie Ihre POD CD in Ihr CD-ROM Laufwerk.

4. Das Installationsprogramm sollte automatisch auf Ihrem Bildschirm erscheinen.
   Falls nicht, starten Sie SETUP.EXE auf der CD-ROM.

5. Wählen Sie die gewünschte Sprache.

6. Klicken Sie auf die Menüoption INSTALLATION.

7. Wählen Sie die Einstellung,
   die Ihrem System entspricht, klicken Sie dann auf OK. Je größer die Installation ist, die Sie wählen, desto mehr Platz wird das Spiel auf Ihrer Festplatte einnehmen, dafür haben Sie aber einen schnelleren Zugang zu den verschiedenen Menüs und dem Video zu Beginn des Spiels. Sie können auch START wählen ohne POD zu installieren. In diesem Fall wird eine spielbare Installation angelegt. Diese macht es Ihnen nur möglich zu spielen;
   Sie können keine Daten auf Ihrer Festplatte speichern. Funktionen, die mit der Speicherung zusammenhängen, werden nicht verfügbar sein (z.B. der Ghost Modus).

8. Nach Beendigung der Installation drücken Sie START.
   Nach der Installation könnte es nötig sein, daß Sie Ihren Computer erneut starten.
   Um nun POD zu starten, müssen Sie nur noch "Play POD" aus dem Windows 95™ Startmenü auswählen
   (unter Ubi Soft Games/ POD)

Hinweise:

- **POD besitzt zwei Darstellungsmodi: Fenster (Standardmodus) und Vollbildschirm (dieser Modus ist schneller). Mit Alt+Eingabe kann man zwischen diesen Modi wechseln.**
- **POD besitzt verschiedene Grafikstufen, die mit Alt+F7 ausgewählt werden können: der erste Druck auf Alt+F7 erhöht die Spielgeschwindigkeit auf Kosten der Grafikqualität, (nur jeder zweite Punkt wird angezeigt),**

ein zweiter Druck auf Alt+F7 reduziert die Größe der Anzeige (von 640x480 auf 512x384). Ein dritter Druck läßt wieder nur jeden zweiten Punkt anzeigen. Dies ist der schnellste Darstellungsmodus. Durch erneuten Druck auf Alt+F7 kommt man in die Standarddarstellung zurück (höchste Darstellungsqualität, langsamster Spielablauf).

- **POD deaktiviert Bildschirmschoner während des Rennens. Solange man sich jedoch in einem Menü befindet, bleiben Bildschirmschoner aktiv.**
- **Um POD spielen zu können, wird nach der Installation mindestens 20MB freier Speicherplatz auf der Festplatte benötigt.**

III. BEDIENUNG DES SPIELS

A) FUNKTIONSTASTEN

Ein Spieler (Ein-Spieler-Modus)

F1: Hilfeseite (nur in den Menüs)
F2: Sicht 1 (extern) / Sicht 2 (Cockpit) / Sicht 3 (extern)
F3: Tachometer
F4: km/h oder mph
F5: Radar
F6: Schaden
F7: Positionen
F8: Gesamtzeit / Zwischenzeiten im Modus Zeitfahren

Zwei Spieler auf geteiltem Bildschirm

Einfg : Sicht 1 (extern)/Sicht 2 (Cockpit)/Sicht 3 (extern)
Pos1 : Tachometer
Bild hoch : km/h oder mph
Entf : Radar
Ende : Schaden
Bild runter : Positionen

) B TASTATURFUNKTIONEN

Z: Neustart
E: Fahrzeug wechseln

Sie können das Fahrzeug auch wechseln, indem Sie direkt eine Fahrzeugposition mit Hilfe der Zahlentasten 1-8 auswählen.

Strg+F : Kamera vor
Strg+V : Kamera zurück
Strg+G : Kamera hoch
Strg+B : Kamera runter

- und + : Bildschirmgröße ändern
Alt+Eingabe : Vollbildschirm
Alt+F7 : Auflösung ändern
Alt+F8 : Himmel ein/aus
Alt+F9 : Hintergrundgrafik ein/aus

C) STEUERUNG

a) Standardsteuerung (Deutsche Tastatur)

Links : Pfeiltaste links
Rechts : Pfeiltaste rechts
Beschleunigen : Pfeiltaste hoch
Bremsen : Pfeiltaste runter
Hochschalten : A
Runterschalten : Y

Hinweise

- **Wenn Sie wie oben beschrieben ein Fahrzeug wechseln, wird dieses Fahrzeug weiterhin vom Computer bzw. von einem anderen Spieler gesteuert.**
- **Es ist nicht möglich, daß zwei Spieler diesselbe Tastatur benutzen, weil dies Störungen zwischen den Steuerungstasten der beiden Spieler verursachen könnte.**
- **Wenn zwei Personen zusammen spielen, ist entweder ein Joystick, ein Joypad oder ein Lenkrad notwendig.**

b) Anmelden eines Joystick etc. unter Windows 95™

Das Spiel ist kompatibel mit allen Typen von Joypads, Joysticks und Lenkrädern, die mit Windows 95 (TM) kompatibel sind. Wenn Sie einen Joystick verwenden wollen, sollten Sie Ihn anmelden, bevor sie POD starten !

1 .Wählen Sie EINSTELLUNGEN/SYSTEMSTEUERUNG aus dem START-Menü

2 .Doppelklicken Sie auf JOYSTICK

3 .Wählen Sie unter AKTUELLER JOYSTICK entweder JOYSTICK 1 oder JOYSTICK 2 (entpricht JOY 1 oder JOY 2 in POD)

4 .Wählen Sie unter JOYSTICK-AUSWAHL den Joystick, den Sie benutzen möchten.

5 .Klicken Sie auf KALIBRIEREN und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

6 .Klicken Sie auf OK um Ihre Eingaben zu bestätigen. Ihr JOYSTICK ist nun angemeldet.

c) Wie man die Steuerung ändert

1 .Gehen Sie zum Menü OPTIONEN / STEUERUNG

2 .Wählen Sie SPIELER 1 oder SPIELER 2 und klicken Sie auf das Symbol, das den gewünschten Steuerungsmodus repräsentiert.

3 .Wählen Sie eine Steuerung, und drücken Sie dann die Taste oder den Knopf, den sie ihr zuweisen wollen. Wiederholen Sie dies für alle Steuerungen, die Sie ändern wollen. Wenn Sie z.B. die Taste "A" zum Beschleunigen verwenden wollen, dann müssen Sie BESCHLEUNIGEN auswählen und dann die A-Taste drücken.

4 .Drücken Sie OK, wenn Sie die Funktionsauswahl beendet haben.

Hinweis:
Um das Joypad, den Joystick und das Lenkrad zu benutzen, können Sie JOY 1 oder JOY 2 wählen. Dies bezieht sich auf die Parameter, die für Joystick 1 und Joystick 2 im Joy-

stick-Konfigurationsfenster von Windows 95™ definiert wurden (s.o.). Für weitere Informationen benutzen sie bitte das Handbuch, das Windows 95™ beiliegt.

IV. RENNTYPEN

A) Einzelrennen (EINZEL im Menü Mehrspieler)
In diesem Modus nehmen 8 Fahrer auf der Rennstrecke Ihrer Wahl teil. Der Computer steuert die Fahrzeuge, die nicht gewählt wurden.

ß Wettkampfmodus
Es gibt drei verschiedene Wettkampftypen:

1) WETTKAMPF
In diesem Modus wählen Sie nicht die Strecke, auf der Sie fahren. Anstatt dessen müssen alle Strecken in ihrer ursprünglichen Abfolge abgeschlossen werden. Jeder Fahrer gewinnt Punkte gemäß seiner Position am Ende des Rennens. Der Gewinner ist der, der den höchsten Punktestand am Ende des letzten Rennens hat. Es ist nicht möglich, ein Spiel mit Hilfe des "Abspeichern"-Kästchens im Statistikmenü zu speichern, bevor nicht vier Rennen gefahren wurden.

2) WETTKAMPF INDIVIDUELL
Dieser Modus unterscheidet sich vom vorangehenden dadurch, daß es möglich ist, die Rennstrecken, auf denen Sie fahren wollen, auszuwählen, ebenso wie die Zahl und die Reihenfolge. Es ist ebenso möglich, dieselbe Strecke mehrmals zu wählen.

1. Klicken Sie auf DAZU, um zur Streckenauswahl zu gelangen. Wählen Sie nun eine Strecke, indem Sie auf eine Zahl in der horizontalen Leiste klicken.

2. Wenn Sie gerne eine bestimmte Strecke auswählen möchten, dann klicken Sie auf NEU und der Name der Strecke wird in der Liste der Rennen erscheinen. Wiederholen Sie das, sooft Sie wollen, maximal für 16 Strecken.
Wenn Sie von der POD Website Strecken heruntergeladen haben, dann ermöglichen Ihnen die Pfeile links und rechts der horizontalen Leiste, diese auszuwählen.
Um eine gewählte Strecke rückgängig zu machen, benutzen Sie den Button LÖSCHEN.

3. Drücken Sie OK, wenn Sie fertig sind.

3) WETTKAMPF ZUFÄLLIG
Der Computer legt das Rennen zufällig fest.

- **Wenn Sie FAHRZEUGE ZUFÄLLIG wählen, dann wird für Sie auf jeder Strecke, die sie gewählt haben, ein Fahrzeug zufällig ausgesucht. Dies hindert Sie allerdings nicht, die Fahrzeugeinstellungen zu ändern (siehe unten).**
- **Wenn Sie sich für STRECKEN ZUFÄLLIG entscheiden, werden zufällig 4 Strecken ausgesucht, aber Sie können Ihr Fahrzeug selbst wählen.**
- **Wenn Sie WETTKAMPF ZUFÄLLIG aussuchen, dann bestimmt der Computer die Strecken und die Fahrzeuge.**

C) Duell
Der Duellmodus bedeutet, daß der Computer nicht teilnimmt beim Rennen. Anders ausgedrückt: hier müssen keine acht Fahrer teilnehmen, aber mindestens zwei. Der Duellmodus kann z.B. in Kombination mit einem WETTKAMPF gewählt werden, in diesem Fall werden keine Teilnehmer vom Computer gesteuert. Sie können wählen zwischen einem Zählsystem nach ZEIT oder PUNKTEN.

D) Zeitfahren

Echte Fans von Autorennen mögen besonders diesen Spielmodus, der sowohl perfekte Kontrolle über das Fahrzeug wie auch genaue Kenntnis der Strecken erfordert. Die Zeit ist hier die einzige Motivation. Der Spieler ist allein auf der ausgewählten Strecke und muß die schnellste Zeit erzielen, um in der "Hall of Fame" zu erscheinen.

Es gibt drei Arten des Rennens gegen die Zeit:

· 3 Runden
Das Rennen ist immer drei Runden lang, egal welche Strecke gewählt wurde.

· Freies Rennen
Wie der Name schon andeutet, ist die Anzahl der Runden unbegrenzt. Der Spieler kann die Strecke unendlich oft abfahren. Dieser Modus ist gut zum Üben.

· Ghost Modus
Wenn der Ghost Modus aktiviert ist, fährt der Spieler drei Runden gegen die Zeit, während er auf der Strecke mit dem "Bild" (oder "Geist") eines anderen Fahrzeugs konkurriert. Dieses Bild kann entweder die eigene Bestzeit des Spielers sein oder die

Zeit eines anderen Spielers, die vorher gespeichert oder von der POD Website heruntergeladen wurde.
Dieser Modus wird Ghost genannt, weil Sie nicht mit dem konkurrierenden Fahrzeug zusammenstroßen können: es ist nur ein Bild. Dies ermöglicht Ihnen, den Fahrstil eines Fahrzeuges zu beobachten und davon zu lernen.
Wenn Sie auf STARTEN klicken, nachdem Sie GHOST MODUS gewählt haben, und wenn sie zum ersten Mal spielen, werden Sie auf keinen Konkurrenten treffen. Wenn Sie mit dem zweiten Rennen beginnen, werden Sie Ihren eigenen Ghost sehen, wie er durch das vorhergehende Rennen fährt. Der Computer wird dann Ihr bestes Rennen auf dieser Strecke speichern.
Wenn Sie gerne gegen einen der besten 5 Ghosts auf dieser Strecke fahren wollen, dann klicken Sie auf TOP 5. Nachdem Sie dann GHOST MODUS gewählt haben, suchen Sie sich bitte die gewünschte Nummer aus, indem Sie auf das Kästchen rechts von der gewählten Rennzeit klicken.
Möchten Sie gerne Freunden einen oder mehrere Ihrer Ghosts schicken, damit Sie sie auf Ihren Computern installieren können? Klicken Sie auf TOP 5, wählen Sie die entsprechenden Zeiten und klicken Sie auf EXPORT. Im Verzeichnis POD / SCOPE / EXPORT werden Sie eine Datei finden, die Sie auf das POD / SCOPE / LOAD Verzeichnis der Computer Ihrer Freunde kopieren müssen.
Um die gespeicherten Zeiten auf den anderen Computern zu installieren, klicken Sie auf NEU. Das Spiel wird dann automatisch auf den neuesten Stand gebracht und Sie können die neuen Ghosts auswählen.
Damit ein Ghost gespeichert wird, muß er zu den fünf schnellsten Zeiten gehören, die jemals auf der Strecke gefahren wurden.
Um einen Ghost zu ersetzen, wählen Sie diejenigen aus, die ersetzt werden sollen und drücken Sie auf NEU.

Hinweis: Im Ghost Modus ist das vom Spieler gewählte Fahrzeug unzerstörbar und die Schwierigkeitsgrade sind nicht aktiviert.

E) Teamspiele
POD kann als Teamspiel gespielt werden, wenn genug Spieler vorhanden sind (4 ist das Minimum, um zwei Teams mit jeweils zwei Spielern zu bilden).
In diesem Fall werden die Leistungen jedes Fahrers in Betracht gezogen. Im Falle eines Wettbewerbs zum Beispiel werden die Punkte, die von den Spielern desselben Teams gesammelt wurden, als Ganzes bewertet.
Ein Spieler kann zuerst ins Ziel kommen und dennoch bestraft werden durch seine Teamkollegen, die als letzte das Ziel erreichen.
Jedes Team ist durch eine eigene Farbe kenntlich gemacht, die während des Spiels neben dem Namen auf der oberen rechten

Seite des Bildschirms erscheint. Entsprechend trägt der Radar die Farben jedes Teams.

Weitere Einzelheiten im Abschnitt „einrichten eines Netzwerkspiels" (V.A.2)

V. DIE FAHRZEUGE

A) Wahl des Fahrzeugs und der Einstellungen

POD ist vor allem ein Autorennspiel, bei dem es darauf ankommt, daß Sie lernen, wie Sie Ihr Fahrzeug kontrollieren. Folglich wird das Fahrzeug nicht nur aufgrund ästhetischer Kriterien ausgewählt, sondern auch aufgrund seiner technischen Merkmale.

Im Menü Fahrzeugauswahl helfen Ihnen 5 Kriterien, die sich rechts auf dem Bildschirm befinden, ein Fahrzeug auszusuchen: GESCHWINDIGKEIT, BESCHLEUNIGUNG, BODENHAFTUNG, STEUERUNG und BREMSEN.

GESCHWINDIGKEIT beeinflußt die maximal erreichbare Geschwindigkeit. Je größer die Maximalgeschwindigkeit ist, desto länger dauert es auch, bis diese Geschwindigkeit erreicht wird.

BESCHLEUNIGUNG beeinflußt die Beschleunigung des Fahrzeugs.

BODENHAFTUNG beeinflußt die Haftung des Fahrzeugs bzw. der Reifen auf der Straße. Je mehr Punkte diesem Parameter zugewiesen werden, desto weniger wird das Fahrzeug gleiten und desto besser wird die Kontrolle in den Kurven sein.

Der Parameter STEUERUNG beeinflußt die Fahrzeuglenkung. Je mehr Punkte zugewiesen werden, desto kleiner ist der Wendekreis des Fahrzeugs.

Der Parameter BREMSEN beeinflußt Stärke und Effizienz der Bremsen.

Jedes Fahrzeug hat seine eigenen Grundmerkmale. Diese können jedoch, wie nachfolgend beschrieben, beliebig geändert werden.

1. Wählen Sie Ihr Fahrzeug, indem Sie auf die Pfeile rechts und links vom Fahrzeug klicken.

2. Haben Sie ein Fahrzeug von der POD Website heruntergeladen und es befindet sich noch nicht in der Liste, dann klicken sie auf FAHRZEUG LADEN. Wählen Sie das gewünschte Fahrzeug aus dem neuen Menü und klicken Sie auf ERSETZEN.

3. Wählen Sie MANUELL oder AUTOMATIK für die Art der Gangschaltung.

4. Wählen Sie EINSTELLUNGEN, wenn Sie die Leistungen des Fahrzeugs ändern wollen. Verteilen Sie dann im Menü EINSTELLUNGEN Punktzahlen auf die verschiedenen Parameter. Verwenden Sie dazu die Pfeilbuttons oder klicken Sie mit der Maus auf eine Punktzahl, um sie mittels Tastatur zu ändern. Auf der unteren linken Seite des Bildschirms sehen Sie, wieviele Punkte Sie insgesamt vergeben dürfen (GESAMT) und wieviele noch zu vergeben sind (ÜBRIG). Jeder Einstellung können maximal 100 Punkte zugeteilt werden. Je höher die Punktzahl, desto besser die Leistung auf diesem Gebiet. Sie können die Konfigurationen, die Sie interessieren, unter dem Namen Ihrer Wahl SPEICHERN und LADEN. Schließlich können Sie mit diesen Einstellungen eine Testfahrt machen (Option TESTFAHRT).

B) Kontrolle des Fahrzeugschadens

Entsprechend des ausgewählten Schwierigkeitsmodus kann Ihr Fahrzeug auch beschädigt werden.

Wenn Ihr Fahrzeug aufgrund einer Kollision mit einem gegnerischen Fahrzeug oder einer Barriere beschädigt worden ist, wirkt sich dies ungünstig auf seine Leistung aus. Den Schadenszustand Ihres Wagen können Sie während des Rennens mit Hilfe des kleinen Fensters unten rechts im Bildschirm erkennen.

Um die beschädigten Teile Ihres Fahrzeugs zu reparieren, müssen Sie einen Boxenstop einlegen. Die Boxenanordnung hat die Form einer Bahn neben der Strecke und besteht aus einer Reihe von Boxen, wo Sie Ihr Fahrzeug anhalten müssen, solange die Reparatur andauert.

Leicht
Schaden: Auswahl zwischen Aus (OFF), Global oder Lokal
Gegner: Defensives Verhalten, schwache Leistung
Boxenstop: Nicht aktiviert/aktiviert

Normal
Schaden: Auswahl zwischen Global oder Lokal
Gegner: Aggressives Verhalten, befriedigende Leistungen
Boxenstop: Aktiviert

Schwer
Schaden: Lokal (verschiedene Teile des Fahrzeugs sind beschädigt)
Gegner: Intelligentes Verhalten, optimale Leistungen
Boxenstop: Aktiviert

VI. DAS SPIEL FÜR MEHRERE SPIELER EINRICHTEN

Hinweise:

- **Die Namen der Spieler, die an einem Mehrspieler-Spiel teilnehmen, müssen verschieden sein, sonst funktioniert das Spiel nicht. Sie können die Spielernamen im Menü OPTIONEN ändern.**

- **POD kann mit bis zu 8 Spielern gleichzeitig gespielt werden, und zwar über Internet, Netzwerk, Modem, seriellem Link und mittels geteiltem Bildschirm. Das Besondere an POD ist, daß diese Verbindungsarten kombiniert werden können. Sind beispielsweise zwei Computer mittels seriellem Link verbunden und ist einer der beiden über Internet mit zwei weiteren Computern verbunden, so kann ein Rennen mit vier Rechnern gestartet werden.**

Drücken Sie im Hauptmenü auf den Button MEHRSPIELER. Der daraufhin erscheinende Mehrspieler-Bildschirm zeigt alle möglichen Konfigurationen für ein Mehrspieler-Spiel an.

A) Auswahl aus dem Mehrspieler-Menü

Wählen Sie die Art der Verbindung, die sie mit dem anderen Spieler bzw. den anderen Spielern benutzen möchten.

1) Zwei Spieler an einem Computer (GETEILT)

Der Bildschirm wird horizontal in zwei Hälften geteilt.

1. Wählen Sie die Steuerung (Tastatur, Joypad...) für den zweiten Spieler im Menü OPTIONEN / STEUERUNG aus.
2. Klicken Sie auf GETEILT im Menü MEHRSPIELER.
3. Klicken Sie auf OK.

Hinweis: die Option GETEILT kann immer angeklickt werden, um zu zweit auf einem Computer zu spielen, auch wenn Sie über Internet, Modem, Link etc. spielen wollen.

2) SERIELL (2-3-4 Spieler)

1. Klicken Sie auf SERIELL. Der Knopf wird grün und zeigt so an, daß er gewählt wurde. Sie müssen nun den COM PORT angeben (z.B. 2), an den das serielle Verbindungskabel angeschlossen ist. Bestimmte COM PORTS sind nicht zugänglich, weil sie bereits von einem anderen Gerät benutzt werden (z.B. nutzt die Maus meist den COM PORT 1).

2. Klicken Sie auf OK.

3) NETZWERK (2-8 Spieler)
POD ist programmiert, um es auf einem IPX Netzwerk zu spielen, das Sie in Windows 95™ konfigurieren müssen.

1. Klicken Sie auf NETZWERK

2. Geben sie eine Nummer in das Dialogfenster ein.
Achten Sie darauf, daß alle Teilnehmer des Spiels dieselbe Socket-Nummer haben.

3. Klicken Sie auf OK.

4) MODEM (2-3-4 Spieler)
Um in diesem Modus zu spielen, sollte man möglichst ein schnelles Modem (28.800 Baud) besitzen. Das Spiel funktioniert zwar auch mit einem langsameren Modem, aber die Spielqualität kann darunter leiden.

1. Klicken Sie auf MODEM. Der Knopf wird grün und zeigt so an, daß er gewählt wurde. Wenn Ihr Gerät mit mehreren Modems ausgerüstet ist, können Sie MODEM mehrere Male drücken, um das gewünschte Modem auszuwählen.

2. Nun müssen Sie entweder ANRUF oder ANTWORT auswählen, indem Sie den entsprechenden Knopf drücken. Wenn Sie einen anderen Computer anrufen wollen, müssen Sie eine Telefonnummer eingeben, EINGABE drücken, um zu bestätigen, und auf ANRUF klicken. Sie können einen Namen und die entsprechende Telefonnummer auf der oberen rechten Bildschirmseite direkt auswählen.

3. Klicken Sie auf OK.

5) INTERNET (2-8 Spieler)
Um via Internet spielen zu können, müssen Sie eine (IP-)Adresse bei einem Internetanbieter/Online-Service (wie z.B. EUnet, Compuserve usw.) haben bzw. bei einem Internetanbieter/Online-Service angemeldet sein.

1. Bauen Sie die Verbindung zum Internet auf.

2. Starten Sie POD und wählen Sie MEHRSPIELER.

3. Klicken Sie auf INTERNET.

2. Nun müssen Sie entweder ANRUF oder ANTWORT auswählen, indem Sie auf den entsprechenden Knopf drücken. Wenn Sie einen anderen Spieler anrufen wollen, müssen Sie die IP-Adresse (eine bis zu zwölfstellige Zahl) dieses Mitspielers angeben.

3. Klicken Sie auf OK.

Hinweise:

1. Die IP-Adresse wird Ihnen vom Online-Dienst bzw. Internet-Provider zugewiesen. Wenn Sie Ihre IP-Adresse nicht wissen, dann drücken Sie auf ANTWORT, um sie erscheinen zu lassen. Diese IP-Adresse kann allerdings beim nächsten Einwählen ins Internet wieder anders lauten (dynamische IP).

2. Im Internet ist nur der „Master" (Spielleiter) auf ANTWORT, d.h. die Mitspieler („Slaves") müssen den „Master" anrufen. Dazu muß er ihnen die IP-Adresse geben. Es ist für einen Computer einfach nicht möglich, im ganzen Internet nach Leuten zu suchen, die POD spielen wollen. Die „Slaves" müssen den „Master" anrufen, um ihn darüber zu informieren, daß sie mitspielen wollen.

B) Das Spielauswahl-Menü

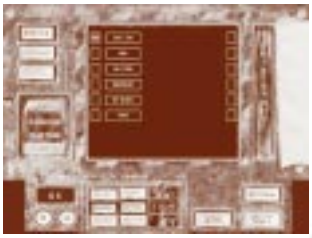
Wenn sie im Netzwerk oder in einer Mehrspielerkonfiguration spielen, muß der Spielleiter (Master) dem Spiel einen Namen geben, damit die Mitspieler teilnehmen können.

- Nachdem ein Spieler die gewünschte Verbindungsart gewählt hat, gelangt er zum Spieleauswahl-Menü (SPIELE). Hier kann er an einem bereits existierendem Spiel teilnehmen oder aber als Master ein neues Spiel anlegen.
- Der Master (der Spielleiter) erstellt ein Mehrspieler-Spiel, indem er auf NEU klickt. Er kann dann irgendeinen Namen eingeben (maximal acht Buchstaben). Der Name des Spiels erscheint dann für alle Mitspieler (Slaves) sichtbar in der Spiele-Liste und das Menü zum Erstellen eines Spiels wird daraufhin angezeigt.
- Die Slaves - die Teilnehmer - wählen das Spiel aus, an dem sie teilnehmen möchten. Der Master und die Slaves befinden sich dann im Menü zum Erstellen eines Mehrspieler-Spiels, wo der Master die Spielparameter auswählen kann.

C) Menü zum Erstellen eines Mehrspieler-Spiels

Dieses Menü ermöglicht dem Master (Spielleiter), das Spiel zu konfigurieren.

Die Art des Rennens
Es besteht die Wahl zwischen EINZEL, KAMPF und DUELL.
Wenn Sie die Art des Spiels gewählt haben, die sie wollen, erscheinen die entsprechenden Unterkategorien auf dem Bildschirm. Alle Ein-Spieler Spielmodi sind verfügbar, genauso wie die Möglichkeiten zur Erstellung von Teams.



Der Countdown
Bei Mehrspieler-Spielen, in denen verschiedene Spieler sich zum Spiel zusammenschließen, gibt es oft das Problem, daß man auf die anderen warten muß, bevor man anfangen kann. Bei POD ist es möglich, eine Zeitspanne (in Sekunden) zu definieren, in der die Spieler mit der Fahrzeugeinstellung fertig sein müssen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, beginnt das Spiel.

Schwierigkeitsgrad
Siehe Abschnitt Optionen für weitere Einzelheiten.

Das Ausmaß des Schadens
Siehe Abschnitt Optionen für weitere Einzelheiten.

Streckenauswahl
Um eine Strecke oder mehrere Strecken für einen Wettkampf auszuwählen, klicken Sie auf eine Nummer in der Leiste rechts im Bildschirm. Daraufhin öffnet sich das Streckenauswahlmenü mit der Streckenbeschreibung.

- **Um eine Strecke auszuwählen, klicken sie auf NEU im Strekkenfenster. Der Name der Strecke wird in einer Liste rechts im Bild angezeigt.**
- **Um eine andere Strecke zu wählen, einfach eine andere Streckennummer in der Leiste anklicken.**
- **Wenn Sie Ihre Auswahl abgeschlossen haben, drücken Sie FERTIG.**
- **Sie können eine Strecke, die sie ausgewählt haben, löschen, indem sie auf LÖSCHEN klicken (macht die letzte Auswahl rückgängig).**

Hinweise:
- **Nur der Spielleiter (Master) kann Strecken auswählen.**
- **Nur im Modus Wettkampf Individuell (INDIV) und im Modus Wettkampf/Fahrzeuge zufällig (ZUFALL/ FAHRZ) können mehrere Strecken ausgewählt werden. In den anderen Modi wählt entweder der Computer die Strecken oder es kann nur eine Strecke ausgewählt werden (EINZEL).**

Hauptfenster
Alle Spieler haben Zugang zu diesem Fenster (das große Fenster in der Mitte des Bildschirms, in der alle Mitspieler erscheinen).

Mehrere Aktionen sind möglich:

Dialog:
Das Feld rechts vom Namen des Spielers ist ein Dialogfenster, das die Spieler benutzen können, um sich miteinander zu unterhalten. Wenn man direkt auf dieses Feld klickt, kann man eine Botschaft schreiben, die jeder sehen kann. Um eine Nachricht nur an bestimmte Personen zu schicken, muß man vorher auf ihre Namen klicken (ein Rahmen, der die Namen hervorhebt, zeigt an, daß sie ausgewählt wurden).

Bestätigen/ Ungültig machen:
Das Rechteck links von Ihrem Namen wird benutzt, um Ihr Einverständis für die laufende Spielsession zu geben. Wenn das Rechteck ausgefüllt ist, bedeutet dies, daß Sie den Parametern der Spielsession, so wie sie der Master definiert hat, zustimmen. Bevor nicht alle Teilnehmer - außer dem Master - auf dieses Rechteck geklickt haben, wird der Knopf WEITER nicht aktiviert.

Erstellen von Teams:
Um in Teams zu spielen, müssen Sie auf das kleine Kästchen rechts von Ihrer Dialogbox klicken. Der Cursor plaziert sich dann von selbst auf ihrer Dialogbox. Sie können dann ein Password eingeben, um ein Team zu erstellen.

Die Spieler, die dasselbe Password eingeben, werden im gleichen Team sein, vorausgesetzt, daß jedes Team dieselbe Anzahl von Spielern hat.

Der Master hat auch das Recht, jemanden aus dem Spiel zu werfen. Um dies zu tun, muß er nur auf M (für Master) und dann auf die Person, die er loswerden will, klicken.

VII. ZUGANG ZUR POD-INTERNET-SEITE VON UBI SOFT

Für alle, die einen Internet-Anschluß haben, bietet Ubi Soft die Möglichkeit, kostenlos neue Fahrzeuge, Strecken und Ghosts herunterzuladen und Ihre POD-Version zu aktualisieren. Außerdem können Sie Ihre eigenen Fahrzeuge erstellen und an Mehrspieler-Spielen teilnehmen. Sie können direkt von POD aus auf die Internetseiten gelangen:

1 . POD starten.

2 . Im Hauptmenü auf "UBI ONLINE" drücken.

3 . Wählen Sie den Internet-Browser (z.B. Netscape, Internet Explorer...), den Sie verwenden möchten.

4. Wählen Sie eine Rubrik und folgen Sie den Instruktionen.

VIII. TECHNISCHE HINWEISE UND FEHLERSUCHE

A. Fehlersuche bei der Installation

Haben Sie die nötige Ausrüstung? Um POD zu spielen, brauchen Sie, ...

... einen MMX-Prozessor oder einen Pentium-Prozessor mit 133 MHz oder mehr
... mindestens 16 MB RAM
... eine Grafikkarte, die 640 x 480 Punkte in 16 Bit Farbtiefe (64.000 Farben) darstellen kann
... den minimal benötigten Speicher auf der Festplatte (siehe Installation)
... eine 16 Bit Soundkarte
... ein 4-fach CD-ROM Laufwerk oder schneller

Optional
Stereosystem oder Decoder für Dolby Surround (TM)
Klangeffekte · Joystick / Joypad / Lenkrad
28.800 Baud Modem · serielles link-Kabel · Netzwerk

B. Probleme mit der Soundkarte

Zunächst sollten Sie sicherstellen, daß die Lautsprecher angeschlossen sind und der Lautstärkeregler von Windows95(TM) aufgedreht ist (klicken Sie dazu auf das Lautsprecher-Symbol rechts in der Task-Leiste).

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob die Soundausgabe unter Windows funktioniert, können Sie folgendes durchführen:

1. Öffnen Sie die SYSTEMSTEUERUNG unter START/EINSTELLUNGEN (oder unter ARBEITSPLATZ)

2. Starten Sie AKUSTISCHE SIGNALE

3. Versuchen Sie, eine .wav-Datei abzuspielen (auf ein Lautsprechersymbol in der Liste klicken und auf den Wiedergabe-Knopf drücken)

4. Können Sie keine .wav-Datei auswählen oder erscheint eine Fehlermeldung, so ist Windows nicht für die Soundausgabe vorbereitet.

Funktioniert die Soundausgabe unter Windows nicht, prüfen Sie, ob der Soundkarten-Treiber korrekt installiert ist:

1. Öffnen Sie die SYSTEMSTEUERUNG unter START/EINSTELLUNGEN (oder unter ARBEITSPLATZ)

2. Klicken Sie auf das Icon SYSTEM

3. Wählen Sie den Tab GERÄTEMANAGER

4. Doppelklicken Sie in der erscheinenden Liste auf AUDIO-, VIDEO- UND GAMECONTROLLER. Ihre Soundkarte sollte nun in der Liste erscheinen.

5. Doppelklicken Sie auf Ihre Soundkarte und prüfen Sie, ob sie betriebsbereit ist.

6. Erscheint Ihre Soundkarte nicht in der Liste oder ist Ihre Soundkarte nicht betriebsbereit, installieren Sie bitte den Soundkarten-Treiber neu.

C. Netzwerkprobleme

Alle Spieler im Netzwerk müssen dasselbe Protokoll benutzen (IPX/SPX für ein lokales Netzwerk).

Um das Protokoll zu prüfen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie die SYSTEMSTEUERUNG unter START/EINSTELLUNGEN (oder unter ARBEITSPLATZ)

2. Doppelklicken Sie auf das Icon NETZWERK

3. Das IPX/SPX-Protokoll sollte in der Liste vorhanden sein

Um ein Protokoll hinzuzufügen:

4. Klicken Sie auf HINZUFÜGEN
5. Klicken auf PROTOKOLL und HINZUFÜGEN
6. Wählen Sie aus der Herstellerliste Microsoft
7. Wählen Sie in der Liste rechts IPX/SPX-kompatibles Protokoll
8. Bestätigen Sie alles mit OK und starten Sie Ihren Computer neu

D. Probleme mit Modem/ISDN-Karte und Internet

a. MODEM/ISDN-Karte

Damit Sie POD über Modem/ISDN-Karte spielen können, muß Ihr Modem bzw. Ihre ISDN-Karte unter Windows angemeldet sein, damit die Windows-eigenen Treiber (diese werden von POD angesprochen) richtig funktionieren. Dies können Sie wie folgt prüfen:

1. Öffnen Sie die SYSTEMSTEUERUNG unter START/EINSTELLUNGEN (oder unter ARBEITSPLATZ)
2. Doppelklicken Sie auf das Icon MODEMS. Ihr Modem bzw. Ihre ISDN-Karte sollte in der erscheinenden Liste ausgewählt sein. Wählen Sie DIAGNOSE/DETAILS, um das MODEM zu testen.
3. Finden Sie Ihr Modem nicht in der Liste, so wählen Sie HINZUFÜGEN und folgen den Anweisungen zur Identifikation Ihres installierten Modems bzw. Ihrer ISDN-Karte.

Hinweise für Benutzer von ISDN-Karten:

1. Besitzer einer ISDN-Karte können den Test unter 2. (siehe oben) wahrscheinlich nicht durchführen.
2. Ihre ISDN-Karte kann wahrscheinlich nicht automatisch von Windows erkannt werden und in die Modemliste aufgenommen werden. Die Hersteller von ISDN-Karten helfen Ihnen aber mit den nötigen Treibern aus.
3. Sie können nur mit anderen Besitzern von ISDN-Karten eine Verbindung herstellen. Sie können keine Verbindung zu einem analogen Modem herstellen !

Ist Ihr Modem bzw. Ihre ISDN-Karte korrekt installiert, so prüfen Sie, ob Sie eine Verbindung herstellen können:

1. Öffnen Sie im unter START/PROGRAMME/ZUBEHÖR den Ord-

ner HyperTerminal (wird mit Windows mitgeliefert; kann auch nachträglich installiert werden)

2. Doppelklicken Sie auf das Icon HYPERTRM.EXE

3. Geben Sie einen Namen ein für eine neue Session (z.B. Test) und drücken Sie OK

4. Geben Sie die Telefonnummer einer Mailbox ein (z.B. die Service-Mailbox Ihres Modemherstellers) und wählen Sie gegebenenfalls aus der Modemliste Ihr Modem bzw. Ihren ISDN-Kartentreiber.

5. Klicken Sie auf OK um eine Verbindung herzustellen.

6. Können Sie keine Verbindung herstellen, so fragen Sie beim Service Ihres Modemherstellers nach.

b. Internet

- Um POD über das Internet spielen zu können, muß eine Verbindung auf der Basis der 32Bit-Treiber von Windows95 bestehen (z.B. muß die WSOCK32.DLL verwendet werden). Welche Treiber Sie benutzen, können Sie einfach dadurch feststellen, indem Sie einen 32Bit-Internet-Browser starten (z.B. Netscape 3.0 oder den Microsoft Internet Explorer 3.0) oder einfach auf den UBI ONLINE-Button drücken. Erhalten Sie keine Fehlermeldung, sollten Sie keine Probleme mit POD haben.
- Fragen Sie notfalls bei Ihrem Internet-Provider oder Ihrem Online-Dienst nach, wie die Verbindung zum Internet hergestellt wird.
- Selbstverständlich können Sie bei Problemen mit dem Internet auch Ubi Soft kontaktieren (Adresse siehe unten).

Prüfen Sie ob das richtige Internet-Protokoll verwendet wird (TCP/IP).:

1. Öffnen Sie die SYSTEMSTEUERUNG unter START EINSTELLUNGEN (oder unter ARBEITSPLATZ)
2. Doppelklicken Sie auf das Icon NETZWERK
3. Das TCP/IP-Protokoll sollte in der Liste vorhanden sein

Um das Protokoll hinzuzufügen:

4. Klicken Sie auf HINZUFÜGEN
5. Klicken auf PROTOKOLL und HINZUFÜGEN
6. Wählen Sie aus der Herstellerliste Microsoft
7. Wählen Sie in der Liste rechts TCP/IP

8. Bestätigen Sie alles mit OK und starten Sie Ihren Computer neu

Hinweise:

- **Um über den Ubi Online Button Zugang zum Internet zu erhalten, sollte Ihr Netzwerk über eine TCP/IP-Verbindung zum Internet verfügen und Ihr Computer über Port 5000 angeschlossen sein.**
- **Sollte zwischen Ihrem Computer und dem Internet eine Firewall liegen, so kontaktieren Sie bei auftretenden Problemen Ihren Systemadministrator.**
- **Falls Sie Ihren Internetprovider über eine sog. Proxy erreichen, kann es sein, das ein Proxycache verwendet wird. Sollte es dadurch zu Problemen kommen, versuchen Sie, die Verwendung von Proxies in Ihrem Browser zu deaktivieren, z.B. bei Netscape unter OPTIONEN/NETZWERKEINSTELLUNGEN/ PROXIES.**

Achtung: nicht alle Provider funktionieren auch ohne Proxies !

Sie haben die Anweisungen in Ihrem Handbuch befolgt und können das Spiel trotzdem nicht korrekt zum Laufen bringen? Unser Technikerteam hilft Ihnen gerne.

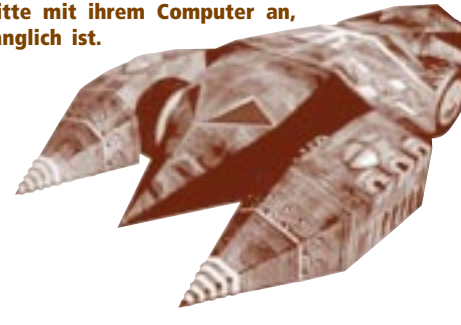
Telefon: 0211 / 33 800 33
(Mo.-Fr. 09,00 - 17,00 Uhr)
Fax: 0211 / 3380020
E-mail pod@ubisoft.de

Halten Sie bitte folgende Informationen bereit, um eine schnelle Antwort zu bekommen:

1) Die Kategorie und Formulierung der betreffenden Fehlernachricht.

2) Die technischen Details Ihrer Ausrüstung:
die Konfiguration · die Grafikkarte · der RAM Speicher
der Festplattenspeicher · der CD-ROM-Typ
der Soundkarten-Typ · der ModemTyp

Wenn möglich, rufen Sie uns bitte mit ihrem Computer an, der in der Nähe und leicht zugänglich ist.



IX. MAKING OF

POD ist vor allem ein Autorennspiel, bietet jedoch auch eine spannende Geschichte und eine reizvolle Umgebung. Zu Beginn der Realisation dieses ehrgeizigen Projektes haben die Entwickler zunächst alle auf dem Markt befindlichen Autorennen erworben, um sie zu analysieren und ihre Stärken und Schwächen herauszustellen.

Von Vroom bis Ridge Racer Revolution, über Mario Kart, F-zéro, F1GP, ATR, Motor Toon, Virtua Racing, etc... Insgesamt wurden mehr als 75 Autorennspiele auf mehr als 11 verschiedenen Rechnersystemen von unparteiischen Spieletestern über mehrere Stunden getestet.

Als Resultat dieser Tests kristallisierten sich die grundlegenden Elemente eines guten Autorennspiels (vom Aufbau der einzelnen Rennstrecken bis zu den Wahlmöglichkeiten für die Spieler etc.) heraus. In die Betrachtung wurden die individuellen Fahreindrücke, Empfindungen, Reaktionen und Schwierigkeiten der einzelnen Testspieler einbezogen. Um es auf einen Punkt zu bringen: Das beste der einzelnen Spiele wurde zur Grundlage für die Entwicklung von POD.

Aus all diesen Überlegungen wurde eine präzise Idee für ein neues Autorennen geboren: POD versteht sich nicht als ein Spiel, das beendet ist, wenn der Spieler einmal die Ziellinie erreicht hat. POD versetzt den Spieler in ein völlig neues Szenario, in dem er eine Geschichte erlebt, die nur durch die Grenzen seiner Vorstellungskraft beschränkt wird.

UMGEBUNG

Nachdem die groben Umrisse des Spiels festgelegt waren, war der erste Schritt die grafische Ausgestaltung.

Parallel zur Arbeit der Programmierer wurden im Laufe einiger Monate anhand von Skizzen und Plänen detaillierte Farbillustrationen erarbeitet, die POD eine visuelle Gestalt gaben.

Das Design der Fahrzeuge, der Landschaften, der Stadtviertel sowie der Schilder am Straßenrand sorgt dafür, daß der Spieler in ein sehr weitläufiges und abwechslungsreiches Szenario versetzt wird.

Also wurde die Grundlage für die Ausgestaltung der Strecken sowie für die animierten Einleitungssequenzen gebildet: Der Blick auf New Columbus am Rande des Wassers, das Stadtzentrum mit seinen Wolkenkratzern, der ausgetrocknete Kanal, die Wüstenlandschaften und Steppen sowie der POD selbst, ein Virus, der in der Lage ist, alles Leben auf dem Planeten Io in Staub zu verwandeln.

ANIMIERTE VIDEOSEQUENZEN

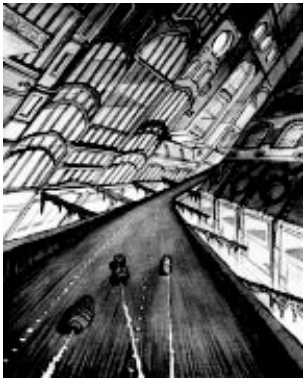
Die animierte 3D-Einleitung versetzt den Spieler in die Geschichte von POD. Die Vorberechnungen für die 3D-Animation wurden von einem Spezialistenteam anhand von Skizzen durchgeführt. Ein detailliertes Story-Board bildete den Maßstab für die Arbeit eines vierköpfigen Grafikerteams sowie den Ausgangspunkt für die Verwirklichung neuer Ideen.

Emmanuel und sein vierköpfiges Grafikerteam waren für die grafische Umsetzung von POD verantwortlich. Im Gegensatz zu vielen anderen 3D-Spielen haben sie besonderen Wert auf die grafische Illustration des Spieles gelegt, ohne dabei zu sehr auf die Technik des Scannens zurückzugreifen. „Man sieht zu viele 3D-Spiele, bei dem auf nicht untereinander abgestimmtes, gescanntes Bildmaterial zurückgegriffen wird. Dies beeinträchtigt in der Regel stark die Atmosphäre eines Spieles und letztendlich auch das Spielgefühl."

Innerhalb von einem Jahr entstanden zahlreiche Entwürfe für Raumschiffe, Fahrzeuge sowie Gebäude. „Einige Fahrzeuge waren von Star Wars inspiriert, andere von Blade Runner" erklärt Emmanuel. „Letztendlich haben wir es geschafft, unseren eigenen Stil zu entwickeln, und wir sind vollauf mit dem Resultat zufrieden. Das grafische Design und die Aufmachung von POD wurden an das Aussehen von Recyclingmaterial angelehnt: rostige Farbdosen, auseinandergenommene Konservendosen,..."

AUSGESTALTUNG DER STRECKEN UND FAHRZEUGE

1. STRECKEN:



Das für die Gestaltung der Rennstrecken verantwortliche siebenköpfige 3D-Grafikerteam begann seine Arbeit mit gemeinsamen Recherchen, um anschließend die individuelle Ausgestaltung der Strecken vorzunehmen.
Dabei haben die sieben Grafiker ihren persönlichen Geschmack eingebracht.

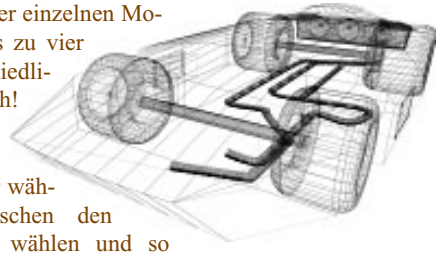
Zur Zeit arbeiten sie an den zusätzlichen Rennstrecken, die in Zukunft über die Web-Site von Ubi Soft im Internet abrufbar sein werden.

„Nachdem wir die Standardstrecken realisiert haben, können wir nun die Ausgestaltung noch verrückterer Strecken in Angriff nehmen, wobei uns ein noch größerer Freiheitsspielraum zur Verfügung steht“ erklärt uns Michel, einer der 3D-Grafiker. Die Bemühungen des Teams sind darauf ausgerichtet, immer komplexere Rennstrecken zu entwerfen, um die Spieler immer wieder neu herauszufordern.

2 - FAHRZEUGE:

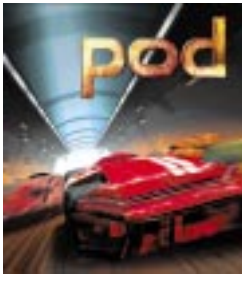
Die Maschinen von POD sind ausrangierte Fahrzeuge, die von den Zurückgebliebenen auf Io wieder in Betrieb genommen wurden. Sie benutzen diese Fahrzeuge für die verzweifelten Rennen auf den nunmehr verlassenen Straßen des Planeten. Angesichts der drohenden Vernichtung gleichen die Fahrzeuge einer Mischung aus technischer Bastelei und aus dem Ramsch eines intergalaktischen Basars. Die Designer haben das Aussehen der Fahrzeuge an das Tierreich angelehnt, um das letztendliche Ziel des Rennens in Ausdruck zu bringen, was nichts anderes ist, als der brutale Kampf um das Überleben. Denn das einzige Gesetz, das noch auf Io herrscht, ist das Gesetz des Dschungels.

Zu Beginn des Spiels wird dem Spieler eine Auswahl von acht verschieden aussehenden Fahrzeugen vorgeschlagen. Jedes dieser einzelnen Modelle ist wiederum in bis zu vier Varianten mit unterschiedlicher Ausstattung erhältlich!



Um die optimale Leistung eines Fahrzeuges zu erhalten, kann der Spieler während des Spieles zwischen den einzelnen Ausstattungen wählen und so

sein Fahrzeug automatisch an die veränderten Streckenerfordernisse anpassen. Diese Vielzahl an ungeahnten Auswahlmöglichkeiten macht den besonderen Reiz des Spieles aus.



Alle Fahrzeuge, die in Zukunft über das Internet bezogen werden können, werden noch besser und noch trickreicher ausgestattet sein. In den Worten von Dominique, der für die 3D-Animation zuständig ist: „Dieses Mal haben wir uns besonders auf die Eigenschaften der Motoren in allen ihren Variationen konzentriert. Die neuen Fahrzeuge werden viele Überraschungen bieten.“

X. WAFFEN...

ARC
Dieses Auto ist wie ein gefährliches Raubtier. Es schneidet und schiebt sich seinen Weg frei. Ein echter Aufreißer.

AV1
Dieses Modell wurde ursprünglich für die Polizei von Io konstruiert. Es wurde später von dem leistungsfähigeren La Bakar ersetzt. Der AV1 wurde in der Folge von einigen Plünderern wiederentdeckt, die ihn für ihre Säuberungsaktionen auf dem evakuierten Planeten einsetzen. Die Polizei ist zur abschließenden Erkenntnis gelangt, daß der AV1 mehr als ein gutes Fahrzeug ist.

BAKAR
Dieses Fahrzeug ist gekennzeichnet durch eine spezielle Bewaffnung, eine großartige Straßenlage sowie durch eine ultra-widerstandsfähige Panzerung. Der einzige Nachteil dieses Modells ist seine geringe Spitzengeschwindigkeit. Anmerkung: Das wesentlich schnellere Modell 95C ist nur der Polizei von New Columbus vorbehalten.

DOPPLE
Wurde für schwieriges Gelände gebaut. Einfach zu bedienen, schnell und widerstandsfähig. Der Dopple könnte das bevorzugte Fahrzeug für alle Strecken sein. Einziger Schwachpunkt: Der Schwerpunkt des Wagens liegt ein wenig zu hoch.

SABER
Ideal für die Überquerung der Roten Wüste. Wahrscheinlich das schnellste Auto auf Io. Wie ein scharfer Degen schneidet es sich den Weg durch die Straßen. Anfänger-Piloten sollten ihn nicht auswählen: Der Saber hat keinen Airbag.

GAMMA
„Flexibel, leicht, widerstandsfähig, schnell....“ Das war das Motto der Werbekampagne bei der Markteinführung dieses Modells.

SCORP
Der Skorpion der Straße. Ursprünglich war der Scorp ein Traktor, der für den Transport von Erzen eingesetzt wurde. In der Handhabung und Zuverlässigkeit ohne Vergleich. Seine zwei Bohrer ermöglichen es ihm, einen Weg durch jegliches Felsgelände zu bahnen oder die Fahrzeuge der Konkurrenten zu durchbohren. Sein einziger Fehler: Er ist trotz allem immer noch ein Traktor.

SHIVAN
Der Rennkäfer. Schnell und geschickt gleitet er zwischen den Wagen hindurch und hat einen geringen Wendekreis.
Der Schwachpunkt: Wie alle Käfer fliegt er davon, bevor man ihm zu nahe kommt.

XI.

WO DAS ÜBERLEBEN SPIELT...

ALDERON
Das Geschäftsviertel von New Colombus. Um die Wahrheit zu sagen, es ist lange her, daß jemand Geschäfte in New Columbus gemacht hat. Auf den Boulevards von Alderon haben die schnellen Flitzer einiger Auserwählter die Limousinen der Yuppies seit langem verdrängt.

VEITLAND
Die Strafanstalt des Planeten Io. 600 Meilen außerhalb von New Colombus in der Wüste der Roten Felsen.
Der Ort wurde aufgrund seiner isolierten Lage ausgewählt: Es gibt nur zwei Wege, um nach Veitland zu gelangen, die Straße von Pompeii und die Straße vom Canyon.

NUKE
Die Zentrale, die den ganzen Planeten mit Energie beliefert. Aus Wirtschaftlichkeitsgründen hat die IMC niemals die alten, bereits bei der Besiedlung von Io veralteten Atomreaktoren ersetzt. Als der POD diese Zone erreicht hatte, wurde jegliche Hoffnung auf Rettung des Planeten zerstört.

ROC
Die Schlafstadt des Minenbetriebs Nr. 21 von IMC. Diejenigen Bergarbeiter, die es nicht geschafft haben, ein Fahrzeug aufzutreiben, mit dem sie dem POD entfliehen könnten, sterben vor Hunger und Kälte bei dem Versuch, die Gebirgskette von Gaia zu überqueren.

BANK
Dieser Name stammt von den ersten Siedlern Ios. Sie hatten die Angewohnheit, ihren gesamten Reichtum an einem einzigen Ort aufzubewahren, um ihn besser gegen die Horden von Gesetzlosen verteidigen zu können, die die Region systematisch plünderten.

BELTANE
Auf einer Insel gelegenes Wohnviertel neben der Militärbasis HQ. Der Zutritt zu diesem Viertel war allen verboten, die nicht dort wohnten. Nach der Katastrophe haben die Heizer dort notgedrungen ihre ersten Rennen organisiert.

BURROW
Ein unwirkliches Gebiet an den Grenzen der nicht erforschten Zonen Ios gelegen. Die Straßen sind an sich keine Straßen. Dennoch trifft man dort häufig einige Kamikaze-Fahrer, die auf diesem Terrain die Einstellung ihrer ungewöhnlichen Fahrzeuge testen.

CITY
Alte verlassene Minenstadt, gelegen am Rande von New Columbus. Weil sich niemand an ihren wirklichen Namen erinnern kann, nennt man sie heute einfach die City.

COCOON
Fremde Zone in der Nähe von Burrow. Ausgestattet mit einer gigantischen Vegetation, in deren Schutz noch nie gesehene Kreaturen leben. Forscher haben dort eine Spinne von unbeschreiblicher Größe entdeckt.... Das Wort unbeschreiblich trifft übrigens auch auf den ganzen Planeten Io zu.

DOWNTOWN
Altes Stadtzentrum von New Columbus. Heute Wüste, wie der Rest des Planeten. Übrig geblieben ist ein Labyrinth von Straßen, das zum größten Teil nicht für einen sportlichen Fahrstil ausgelegt ist. Alles klar, oder?

GALLERIA
Einkaufsgalerie von New Columbus. Wo man einst Einkaufswagen mit gemächlichen vier Kilometern pro Stunde vor sich herschob, fährt man heute seine Runden mit Fahrzeugen, die mehr als 300 km/h schnell sind.

HQ
Militärbasis südlich von New Clombus. Verlassen von den Spezialeinheiten nach dem Ausbruch des POD. Die umgebende Landschaft ist von den Spuren nuklearer Experimente gekennzeichnet.

PLANT 21
Förderanlage der Io Mining Company, gelegen auf der Rückseite der Bergkette Gaia. Die Hauptteile dieser Anlage wurden durch den POD zerstört. Die Wartungsstraßen blieben weitgehend erhalten. Ohne Zweifel der beste Ort auf Io, um seine Maschine auf Vordermann zu bringen.

POMPEII
Eine der zwei einzigen Straßen, die über den Gaia-Paß führen. Diese Straße erhielt ihren Namen von dem Vulkan, über den sie sich schlängelt.

SEWER
Zentrum für die Aufbereitung mineralischer und organischer Abfälle von New Columbus. Ausgetrocknete Kanäle, unterirdische Gänge, Reste der Kanalisation, die durch den POD verstopft wurden. Kurzum, ein charmanter Ort, um einen Ausflug im Auto mit seiner Familie zu unternehmen.

(C) 1996 Ubi Soft Entertainment

"POD" and "Ubi Soft"
are trademarks of Ubi Soft Entertainment.
All rights reserved.
MMX is a trademark of the Intel Corporation.
All rights reserved.

CREDITS

PROJEKTLEITUNG
Fabrice Valay

PROJEKTLEITUNG DEUTSCHLAND
Daniel Dumont

SPIELDESIGN
Thomas Belmont, Zoran Milisavljevic, Denis Pham, Christophe Thibaut

GRAFIKDESIGN
Dominique Bordenave, Emmanuel Gorin, Xavier Le Dantec, Serge Pellé

2D-GRAFIK
Bertrand Fanonnel, Franck Fesquet, Vincent Gaigneux, Fabrice Holbé, Jean Marie Lagnel, Cyril Masquillière, Hélène Moynard, Bruno Serre.

3D-GRAFIK
Olivier Conorton, Olivier Demangel, Jérôme Desplas, Christophe Faivre, Robin Kobrinsky, Frédéric Lefebvre, Christophe Neverre, Renaud Person, Edouard Pham, Marc Pot, Claude Schitter, Michel Vibert, Boris Vigouroux

PROGRAMMIERUNG
Fabrice Dodo, Fabien Fumeron, Benoît Germain, Bertrand Helias, Eric Huynh sowie Fabien Bole-Feysot, Pascal Bancel, Lionel Bouchet, Jean-Gaël Brard, Frank Briand, David Broc, Bertrand Carre, Valerie Cluzel, Francis Coldeboeuf, Franck Delattre, Antoine Dodens, Dominique Duvivier, Gilles Kerdoncuff, Elie Khoury, Xavier Lacroix, Alexandre Langer, Yan Le Tensorer, Yann Marchal, Gwenaele Mendroux, Philippe Morin, Chantal Oury, Albert Pais, Olivier Pesle, Helena Pokidine, Christophe Roguet, Pascal Ruiz, Fabien Senneron, Sebastien Serrano, Jean-Christian Sokol, Jean-Marc Soudagne, Marc Trabucato, Carlos Torres, Laurent Turmeau, Joël Vibert, Philippe Vimont

TONSTUDIO UBI SOUND STUDIO
Didier Lord und Stephane Bellanger

SOUNDPROGRAMMIERUNG
Olivier Amiaud, Frédéric Decreau, Dominique Dumont, Stéphane Ronse

NACHBEARBEITUNG
Sylvain Brunet sowie Nicolas Lambert, Guillaume Billaux

TONINGENIEUR
Olivier Mortier

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE
Gaëlle Gauthier, Gilles Gries, Daniel Masson, Raphaël Merono

AUFNAHME DER STIMMEN
Isabelle Thez

STIMMEN
Thomas Pratki (Deuschland), Steven Groce (USA), Tom Novembre (Frankreich), Giuliano Tenisci (Italien), Jordi Batalle (Spanien)

TESTER
Alleaume C., Blanchet P, Bonzom S., Broussart R., Brylka D., Chiffot S., Dietz F., Douetteau W., Felicite J.C., Galipot D., Guiheneuf O., Guillouzic G., Houdiart B., Huynh A., Idir L., Lecoq A., Le Floch C., Legay S., Le Helloco J., Leroy B., Malan S., Moison P., Moutier R., Ngo S.H., Petit F., Portel S., Priou Y., Raviart S., Rocher P., Sanson D., Thibaut D.

MARKETING
Odile Guiffray

VERPACKUNG
Ubi Pictures · Julie Rault Le Liard, Frédérique Gaudin, Xavier Le Dantec und René Wingerath

PRODUKTION
Ludimedia · Gérard Guillemot

ENTWICKLUNG
Ubi Studios · Michel Guillemot

VERLAG
Ubi Soft · Yves Guillemot

EIN DANKESCHÖN AN
Thierry Cailleteau, Gordon Grigor, Michael Andrew Julier, Steve Mac Calla, Alexis Nolent, Emmeline Biscay, Shannon Wolfe, Veit I., Reshma L. Violetta Huppertz, Jörg Zerden